

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

LA SCHEDINA PARLANTE!
DALLA VIVA VOCE
del tuo
SPECTRUM

13 GIOCHI & UTILITY

- ATTACCO AEREO ■ MOTO STUNT ■ ZAXX
- L'ESPLORATORE ■ RIGEL ■ SPACE GRILL
- ELICOTTERO ■ DETECTIVE ■ ZX CALC
- SUPER TOTO 13 ■ MEGA DRAW
- ENIGMISTICA ■ FUMETTO: CUSTER

tutti per Spectrum



MICROSOFT COURTESY

GRATIA A COLORI
LA COPERTINA
DELLA CASSETTA



Cover: Microsoft courtesy

N. 14 - MARZO 1985

Direttore
Mario Magrone

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III, 0. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

SOMMARIO

ATTACCO AEREO (48K)

Una stupenda simulazione di volo tridimensionale: sei nella cabina di pilotaggio di uno dei più famosi caccia del mondo. Puoi fare atterraggi, decollare, fare voli completi e combattimenti contro gli aerei nemici.

Attenzione: comandare un caccia non è facile come sembra ma, dopo che avrai imparato tutti i comandi e i trucchi, vedrai che ne è valsa veramente la pena.

Per cambiare direzione e quota si usa la cloche, che è simulata dai tasti cursore (attenzione: la freccia in su indica che spingete la cloche in avanti, quindi l'aereo va in picchiata!)

La strumentazione è un po' complessa: il primo quadrante a sinistra mostra, in alto, un numero che indica la tua direzione in gradi (0=Nord, 90=Est ecc.). Sotto, appare un piccolo aereo: quando viene colpito da un nemico la parte danneggiata dell'aereo diventa rossa.

Sotto ancora appaiono due numeri: quello a sinistra indica la posizione del radiofaro (o dell'aereo nemico se sei in "assetto di combattimento") rispetto a te in gradi, l'altro ne indica la distanza in chilometri.

In basso a sinistra appare anche un numerino che indica il radiofaro con cui sei sintonizzato. A destra del quadrante appare l'indicatore della velocità in nodi e quello delle flap.

In basso, SPINTA indica la potenza che i motori a reazione stanno sviluppando. Quest'ultima può essere variata con i tasti Q e A.

Il quadrante centrale indica a sinistra l'inclinazione dell'aereo con l'orizzonte e l'asse di rollio, a destra l'inclinazione dell'orizzonte con l'asse di beccheggio (se ciò è poco chiaro, prova a fare una virata o a picchiare, e guarda come cambia).

A destra appare l'indicatore dell'altitudine (in piedi) e il vsi che indica se state picchiando o prendendo quota. Il quadrante a destra (con un mirino)

serve per facilitare le operazioni di atterraggio; bisogna sempre cercare di tenerlo in centro.

Premendo il tasto Simbol Shift questo quadrante viene sostituito dal computer di volo: in assetto di volo indica la distanza della pista di atterraggio, in assetto di combattimento indica la quota del nemico.

I tre carrellini in basso a destra indicano se i carrelli sono alzati o abbassati. Con il tasto U possiamo cambiare la loro posizione (non tenere i carrelli abbassati se superi i 300 nodi di velocità).

Tasti di controllo: oltre a quelli citati ci sono:

S e W per alzare ed abbassare le flap, H e J per fermare e far ripartire il gioco, M per vedere la mappa di volo, N per cambiare radiofaro, O per azionare i freni, C per passare a quello di volo a quello di combattimento.

ceversa, CAPS e Z per il timone di coda Buona

ESPLORATORE (48K)

Sei nei panni di un esploratore sperduto nella foresta: devi trovare i quattro pezzi di una mappa, riuscire a rintracciare un guardiano misteriosamente scomparso e raggiungere una grotta per metterti al riparo.

Hai, quale unica difesa contro le più incredibili insidie, una sciabola, con la quale puoi debellare gli animali feroci. Piante stregate hanno su di te effetti molto strani: fai attenzione! Quelle gialle determinano la morte immediata; quelle azzurre ti rendono invulnerabile ed accelerano i tuoi movimenti; quelle rosse possono invertire la direzione di moto o, bontà loro, renderti indistruttibile.

Tastiera:

Q = sinistra

W = destra

E = su

R = giù

T = sciabola

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

CURSORE:
 5 = sinistra
 8 = destra
 7 = su
 6 = giù
 0 = sciabola

MOTO STUNT (48K)

Metti alla prova la tua abilità di pilota, prima inforcando la bicicletta e saltando tutti i barili poi, quando sarai più sicuro di te, parti alla guida di un moto di cilindrata sempre più potente per affrontare un salto pericolosissimo. Devi riuscire a superare una lunga fila di auto senza impennarti (non accelerare troppo!) e senza capovolgerti. Attento, il vento può spostarti e una rincorsa presa male può significare lo schianto sicuro.

Tastiera:

Z = accelera

CAPS = ti pieghi in avanti

SIMBOL = ti pieghi all'indietro

SPACE = per frenare

da A ad ENTER per girare la moto

ZAXX (48K)

Il nemico ha attaccato il tuo Paese. Decolla dunque dalla tua base, entra negli spazi di difesa dei tuoi avversari ed evitali fra i mille pericoli che non mancheranno. Tieni sempre presente la massima secondo la quale la miglior difesa è l'attacco e non farti sfuggire l'occasione di colpire gli aerei nemici perché quelli che la scamperanno correranno a distruggere le tue città. Ricorda di fare benzina colpendo i barilotti di carburante sulla tua strada e fai molta attenzione all'altezza a cui voli per non schiantarti.

Tasti:

Ø = decolla

Q = alto

A = basso

O = sinistra

P = destra

M = fuoco

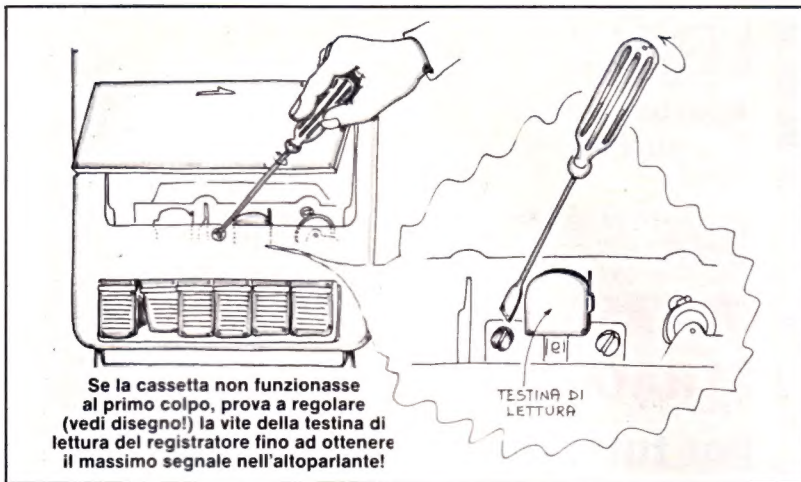
1 tastiera

2 Kempston

3 tasti cursore

RIGEL (16K)

Con la tua astronave devi attraversare gli spazi che circondano la stella "Rigel". Ma improvvisamente strane entità aliene ti attaccano e tu non puoi far



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere il massimo segnale nell'altoparlante!

TESTINA DI LETTURA

altro che difenderti. Ad ogni livello troverai ostacoli sempre diversi e difficili da superare. Ogni livello dura 90 unità di tempo, superate le quali passerai a quello successivo.

Tasti:

Sinistra = CAPS, X, V, N, SYMBOL

Destra = Z, C, B, M, SPACE

Motore = Da A a ENTER

Laser = Da Q a P

Rallentamento = Da 1 a Ø

SPACE GRILL (16K)

Scoprirai in questo gioco che cosa è una "griglia spaziale", zeppa di alieni che vogliono farti la pelle.

Non avendo nessuna arma di difesa, hai il solo compito di catturare tutto quello che c'è sulla griglia per passare al livello successivo.

Se nel menù del gioco scegliete l'op-

zione numero 1, ecco i tasti che dovrete utilizzare:

Q = Alto

A = Basso

N = Sinistra

M = Destra

Con l'opzione 2 (Joystick A.G.F.) puoi usare i tasti cursore.

ELICOTTERO (16K)

Con il tuo elicottero devi terminare la costruzione di un ponte, permettendo ad uno strano omino di raggiungere la sua casa e di vedere sul suo Spectrum l'ultimo numero di LOAD'N'RUN. Puoi scegliere 10 livelli di gioco (1 è il più facile).

Per sganciare i pezzi del ponte occorre premere SPACE; riceverai un Bonus se riesci a terminare il ponte.

Come osserverai immediatamente,



Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire

le frequenze medio-alte.

- 3) CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

**UNA
OCCASIONE
STRAORDINARIA**

**per tutti voi...
l'abbonamento
a prezzo ridotto!**



PIÙ IN REGALO SUPERLOAD

una cassetta speciale con tre
favolosi programmi: per
disegnare, per suonare,
per parlare con il
tuo Spectrum



ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche
cassette, solo L. 90.000



risparmi subito 18.000 lire e ricevi
Load'n'Run direttamente a casa prima che
esca in edicola



hai diritto a ricevere in regalo assolutamente
gratis la cassetta SuperLoad con tre
eccezionali programmi



potrai godere della consulenza gratuita della
redazione per informazioni tecniche, novità
di mercato, recensione di tuoi programmi

È PROPRIO UN'OCCASIONE DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi
richiederlo in qualunque ufficio
postale) un vaglia postale ordinario
compilato come qui a fianco indicato.

Riceverai subito a casa la cassetta
SuperLoad e naturalmente mese per
mese il tuo sempre più ricco
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.
PERCHÉ ATTENDERE?! CIAO DA
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

SERVIZIO DEI VAGLIA POSTALI		Mod. I Cod. 12579H
VAGLIA N°		VAGLIA N°
DI L. 90.000		L. 90.000
L. Novantamila		COMUNICAZIONI DEL MITTENTE
Pagabile nell'Ufficio di MILANO		* PER UN ABBONAMENTO RE-GALO SUPERLOAD! *
a favore di LOAD'N'RUN		
VITT. EMANUELE N. 15		AVV. GIUSEPPE S. DOMENICO DEL MITTENTE
C.A.P. 20122 MILANO		
LIMBESATO		
<small>(1) La data di emissione è valida dal giorno in cui il vaglia viene ricevuto dall'Ufficio di emissione.</small>		

**SCRIVI QUI
IL TUO NOME**

LOAD'N'RUN BANK

LIRE 1.000.000

Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire! Registra un solo programma per ogni cassetta e indirizza a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.



Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Attento: non desideriamo solo giochi tipo arcade (quelli con le astronavi per intenderci...) ma anche utility, adventure, giochi da tavolo e con le carte, interessanti routines in linguaggio macchina, programmi enigmistici... Se hai davvero talento nel campo dell'informatica, perché non collabori con noi? I grandi programmatori non esistono soltanto in Inghilterra o negli States!

Se decidi di inviare un programma (indirizza sempre a Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:

- 1) salva il programma su entrambi i lati di una stessa cassetta;
 - 2) usa una cassetta per ogni programma;
 - 3) scrivi il tuo nome, quello del programma ed i K sulla cassetta;
 - 4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, qual è il suo scopo, quali sono i tasti da usare.
- Rispondiamo a tutti! Coraggio, fatevi vivi!!!

tuo omino non sa nuotare e, ogni volta che cade in acqua, un salvagente lo riporterà in salvo. Attenzione: possiede solo 3 salvagente!

DETECTIVE (48K)

di Emanuele Dassi

È avvenuto un furto clamoroso nella villa della contessa Madama.

È stata rubata una statuetta d'oro di elevato valore.

Il detective Salunga dovrà scoprire chi ha rubato la statuetta. Come fare? Avete inizialmente a disposizione un certo numero di vocaboli per formulare le domande da sottoporre ai diversi personaggi che incontrerete nella vostra ricerca. Le risposte che vi saranno date potranno contenere ulteriori parole significative (in questo caso scritte in MAIUSCOLO) che verranno a sommarsi al vostro vocabolario. Con l'aumentare dei vocaboli, e quindi delle possibili domande, arriverete senz'altro alla scoperta del ladro.

! I vocaboli sono illustrati nel programma; inoltre, in alcune situazioni dovrete muovere Salunga; in questo caso, utilizzate i tasti delle frecce.

ZX CALC (16K)

di Siro Cacciotti

Questo programma trasforma il tuo Spectrum in una calcolatrice scientifica programmabile, capace di eseguire funzioni trigonometriche e logaritmi.

In alto a destra comparirà il visore principale, a sinistra altri due visori

supplementari rappresentanti i contenuti delle memorie (M1 e M2). In basso trovi tutti i tasti da utilizzare.

Le operazioni da svolgere sulla tastiera sono identiche a quelle delle normali calcolatrici perciò, per avere dei maggiori chiarimenti, puoi tranquillamente guardare il manuale d'istruzioni della tua macchinetta.

In ogni caso eccoti altri chiarimenti al programma.

Il tasto M1 carica nella memoria N° 1 il numero in quel momento posto nel visore di destra. Il tasto CM1 cancella la memoria N° 1 e il tasto RM1 richiama sul visore il contenuto di tale memoria.

M2, CM2 e RM2 appartengono alla memoria N° 2.

Il tasto G calcola la radice di x di base y ($\sqrt[y]{x}$).

Il tasto PI porta sul visore il valore di PI greco.

Tutti gli altri simboli appartengono alle funzioni matematiche dello Spectrum. Per informazioni leggi l'appendice C del manuale.

Ricorda per finire che:

ACS = COS⁻¹

ATN = TAN⁻¹

ASN = SEN⁻¹

SUPER TOTO 13 (48K)

di Gianluca Lazzarini

Hai mai sognato di fare 13 al totocalcio e portarti a casa una sbarcata di milioni? Beh, con "Super Toto 13" i tuoi sogni rischiano di realizzarsi presto.

Il programma, durante il quale lo Spectrum ti parla direttamente tra-

smettendoti con la voce gli ordini di funzionamento, realizza dei pronostici basati sui risultati ottenuti fino ad oggi dalle squadre di calcio. Queste ultime andranno inserite secondo l'ordine della schedina classica.

Il programma richiede inoltre la conoscenza di alcuni dati: partite vinte, perse, pareggiate; goal realizzati e subiti. Queste notizie, reperibili comunque su qualunque giornale sportivo, sono pane per i denti di tutti gli appassionati di calcio!

Buona fortuna allora e... occhio al 13!

PERSONAL QUIZ (16K)

di Paolo Gazzarri

UNA LETTERA PER DUE

Tramite i tasti cursore, spostate il quadratino azzurro sullo schema; premendo ENTER avrete la definizione della parola sulla quale sta il quadratino.

Dopo aver risolto lo schema, scoprirete che in ogni coppia di parole c'è una lettera uguale; riportatela nella colonna di destra e otterrete il nome di un famosissimo cantante. Premere DELETE (CAPS + 0) per mostrare la tua soluzione.

REBUS

La soluzione del rebus deve essere inserita sulla prima riga azzurra che appare in basso sul video. Su quella inferiore si leggerà la soluzione. Per spostare il cursore lampeggiante usate i tasti 5 e 8. Quando credete di aver risolto il gioco premete ENTER e, se la soluzione sarà corretta, il computer ve lo segnalerà.

IN TUTTE LE EDICOLE



la
più bella
rivista
di
hardware
&
software

**80 pagine
di elettronica
e computer**

In caso di BREAK date un CONTINUE o un GOTO 80 per ripartire.

I NUMERI MAGICI

Dovrete ottenere uno schema di operazioni matematiche ricordandovi che ad ogni simbolo corrisponde un numero. Premete "A" e inserite prima il numero del simbolo e poi il numero con cui va sostituito. Se commettete errori premete "B" e inserite il numero che, sullo schermo, deve ritornare al simbolo originale.

In caso di BREAK date un GOTO 200 per ripartire.

Ogni volta che si desidera caricare il programma successivo, date BREAK e LOAD "".

FUMETTO: GENERALE CUSTER (48K)

di Roberto Pellagatti

Riecco per la vostra pausa simpatica il fumetto del generale Custer. Per caricare le strips dare LOAD "", premere un tasto per cambiare vignetta.

MEGA DRAW (16K)

di Paolo Gazzarri

Avete notato quanto sono belli gli screen che appaiono su ogni numero di LOAD'N'RUN?

La maggior parte di essi è stata realizzata con software particolari, che prendono il nome di "programmi grafici". Purtroppo, normalmente, tutti questi sono solo utilizzabili su 48K: noi invece vi presentiamo una versione che sta anche nei 16K.

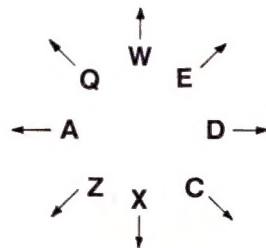
SCHERMO

Dopo aver caricato il programma, esso andrà automaticamente in auto-start ed essendo in linguaggio macchina non potrete mai fermarlo con Break. Lo schermo utilizzabile per il disegno apparirà in PAPER 7 e INK 0; al centro di esso lampeggerà un cursore in bassa definizione.

Le ultime due righe del video non potranno mai essere disegnate e conterranno i messaggi che il programma dà all'utilizzatore.

MOVIMENTO

Per muovere il cursore sullo schermo utilizzate i seguenti tasti:



Se i tasti si tengono premuti si ottiene il repeat.

STATI

Il programma per la gestione del cursore in bassa risoluzione si basa su quattro stati, riportati in basso a destra del video.

LE SOLUZIONI DELL'ENIGMISTICA

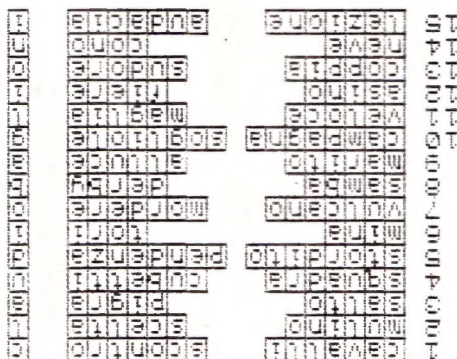
IL REBUS DEL MESE

La stradaccia l' O =
= La stradaccia l' O

I NUMERI MAGICI

$$\begin{array}{r} 92 + 36 = 128 \\ 4 + 29 = 33 \\ \times \quad + \\ 23 \times 7 = 161 \end{array}$$

UNA LETTERA PER DUE



Inviaci una tua idea, un tuo gioco enigmistico purché originale! Lo pubblicheremo volentieri e tu avrai l'onore del tuo nome e un premio in denaro. Indirizza la cassetta e la stampata con i giochi a Load'n'Run, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

Essi sono:

Stato T = Si ottiene premendo il tasto "T" e seleziona gli attributi. Premendo i tasti per il movimento del cursore con CAPS, i colori verranno stampati. I colori selezionati sono riportati in basso al centro del video e si scelgono così:

PAPER = Un tasto dallo Ø al 7.

INK = CAPS + un tasto dallo Ø al 7.

BRIGHT = CAPS + il tasto "B".

FLASH = CAPS + il tasto "V".

Stato G = Si ottiene premendo il tasto "G" e permette di stampare i caratteri grafici. Premendo CAPS si ottengono in negativo.

Stato L = Si ottiene premendo il tasto "L" e permette di stampare alcuni caratteri particolari.

Stato P = Si ottiene premendo il tasto "P" e permette di inserire del testo. Vengono accettate tutte le lettere (maiuscole con CAPS) e i numeri. Per ritornare agli altri stati premere SPACE con CAPS.

OPZIONI PARTICOLARI

Si possono scegliere altre opzioni particolari. Esse sono:

SCROLL = Si ottiene premendo CAPS più il tasto "0". Dopo il segnale acustico potrete scrollare il video nelle quattro direzioni, utilizzando i tasti cursore. Per terminare premere Break.

BORDER = Si ottiene premendo "B". Alla domanda, premere un tasto dallo Ø al 7 per scegliere il colore.

LOAD = Si ottiene premendo CAPS più "J". Permette di caricare uno screen da nastro.

SAVE = Si ottiene premendo CAPS più "K". Permette di salvare su nastro uno screen. All'INPUT dare il nome dello screen seguito da un ENTER. Se durante l'operazione di SAVE o LOAD date un Break, occorre far ripartire il programma con un RUN (perdendo lo screen). Purtroppo non sarà possibile vedere il "RUN", quindi dovrete semplicemente premere la lettera "R" e poi ENTER.

INVERSE = Si ottiene premendo CAPS più "I" e permette di invertire il video.

NEW = Si ottiene premendo CAPS più "N" e permette un CLS completo del video (reset).

PLOT = Si ottiene premendo CAPS con "U" passando così in alta risoluzione. Il cursore è adesso formato da un PLOT mosso dai soliti 8 tasti. Con CAPS il PLOT disegna, con "1" cancella. Per ritornare in bassa risoluzione premere Break. È possibile in questa fase ottenere due scacchiere in bassa risoluzione che agevolano la creazione del disegno. Una di queste due scacchiere considera gli attributi, l'altra no; si ottengono premendo i tasti "8" e "9". Con lo "Ø" si ritorna in condizione normale.

Durante l'uso di alcune opzioni è possibile la comparsa di alcune domande del tipo (nel caso di LOAD): "Vuoi caricare uno screen?". A queste domande dovete premere "S" in caso affermativo e "N" in caso negativo.